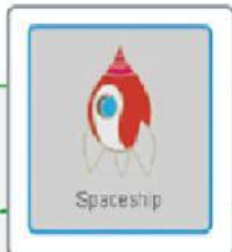


التدريب الثاني (دقيقة واحدة): املأ الفراغات في خوارزمية لعبة الفضاء.

تحدث "I am flying".

اذهب إلى إحداثيات $x: -130, y: 0$.

غير المظهر Costume ليصبح spaceship-a.



خوارزمية الكائن الرسومي Spaceship (سفينة الفضاء)

1 بداية الخوارزمية.

2 اضبط قيمة متغير lives إلى 5.

3

4 غير اتجاه حركة الكائن 180 point in direction.

5

6 غير الخلفية (backdrop) إلى bluesky.

7 اذهب إلى المقدمة.

8